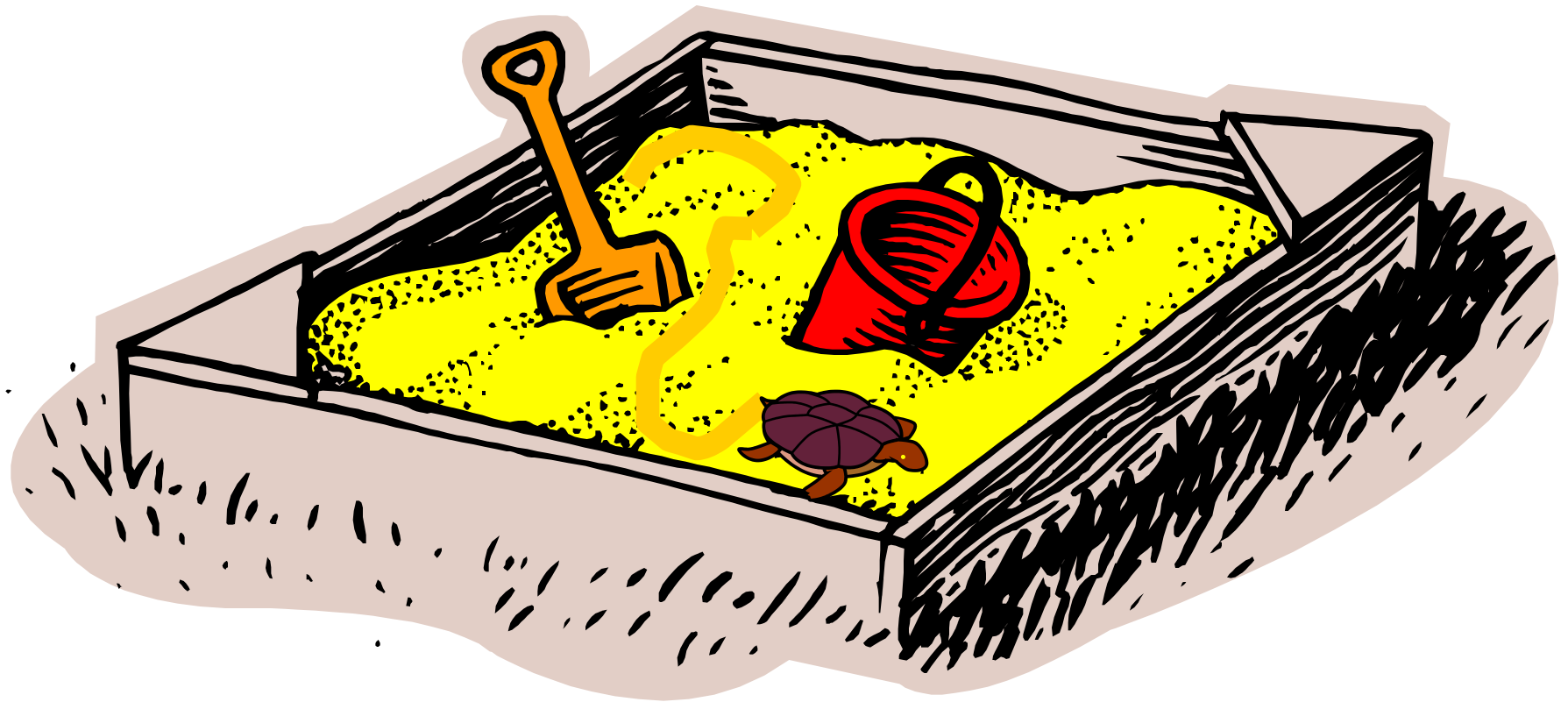


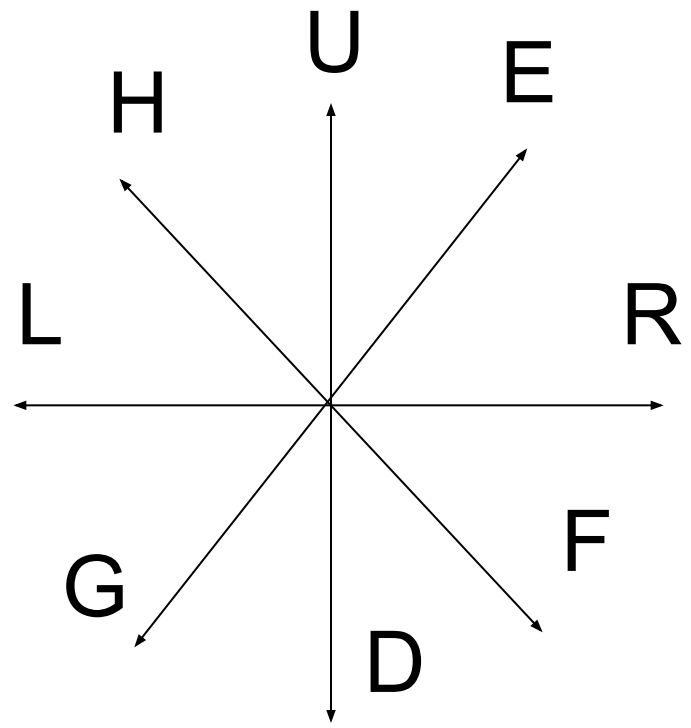
# Оператор DRAW

Оператор DRAW объединяет многие возможности других графических операторов. Он создает изображение по методу «черепашьей» графики. Графический курсор передвигаясь по экрану оставляет след, как если бы черепаха передвигалась по песку в песочнице.



# DRAW “строка графических команд;”

## 1) Команды по направлениям:



2) **M**  $x, y$  – движение к указанной точке

3)

**B** – стоящая за ней команда выполняется, но линия не чертится

**N** – после выполнения следующей за ней команды, текущая точка возвращается на место

4)  $C_n$  – установка цвета, где  $n$  – номер цвета

5)  $P_{c_1, c_2}$  – заливка, где  $c_1$  – цвет заливки,  $c_2$  – цвет границ

# Оператор DRAW

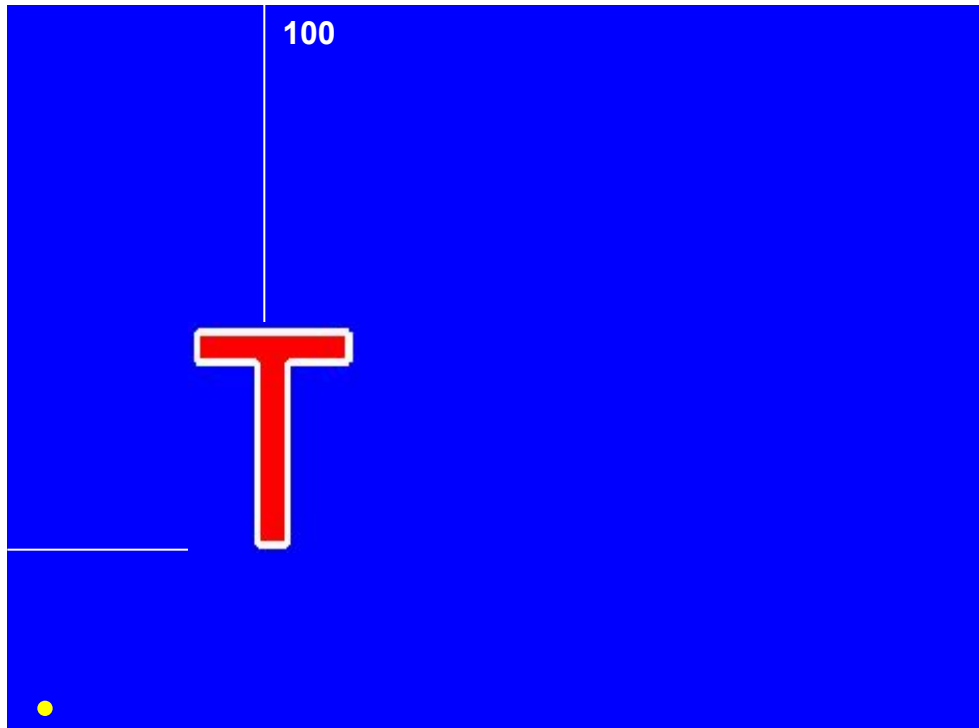
пример

SCREEN 9

COLOR 15, 9

DRAW "b m100,200 u50 l20 u10 r50 d10 l20 d50 l10 b e3 p12,15 "

END



**Давайте разберем как компьютер будет  
выполнять эту программу**

Устанавливаем графический режим  
отображения информации

Устанавливаем цвета по умолчанию

В операторе DRAW начинаем задавать  
графические команды

Двигаться, но не рисовать

К точке с координатами X=100, Y=200

Двигаться вверх на 50 точек

Двигаться влево на 20 точек

Двигаться вверх на 10 точек

Двигаться вправо на 50 точек

Двигаться вниз на 10 точек

Двигаться влево на 20 точек

Двигаться вниз на 50 точек

Двигаться влево на 10 точек

Двигаться, но не рисовать

Вправо вверх на 3 точки

Закрасить замкнутую область 12 - цвет

закраски, 15 - цвет границы

Конец программы

# Задание:

Запрограммировать своё имя с использованием заливки.

Желаю удачи!!!